

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR *PUZZLE*
DALAM KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA
BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI MAN 1 MAKASSAR**

***DIE EFFEKTIVITÄT DER VERWENDUNG DER PUZZLE BILD
MEDIEN BEI DER SCHREIBFERTIGKEIT DES EINFACHEN
DEUTSCHEN SATZES DER SCHÜLER AN DER ELFTEN KLASSE
MAN 1 MAKASSAR***

SUNARTI



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2016**

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR *PUZZLE*
DALAM KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA
BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI MAN 1 MAKASSAR**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Derajat

Magister

Program Studi

Pendidikan Bahasa Jerman

Disusun dan Diajukan Oleh

SUNARTI

kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2016**

TESIS**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR *PUZZLE* DALAM
KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JERMAN
SISWA KELAS XI MAN 1 MAKASSAR**

Disusun dan Diajukan Oleh
SUNARTI
Nomor Pokok : 14B21009

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
pada tanggal **25 November 2016**

Menyetujui
Komisi Penasihat,

Dr. H. Ambo Dalle, M. Hum.
Ketua

Dr. Muhammad Anwar, M. Pd.
Anggota

Mengetahui

Ketua
Program Studi
Pendidikan Bahasa Jerman,

Direktur
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar.

Dr. Hj. Wahyu Kurniati Asri, M. Pd.
NIP. 196103041987022001

Prof. Dr. Jasruddin, M. Si.
NIP. 19641222199103002

PRAKATA

Tiada kata yang patut penulis ucapkan kecuali puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, atas karunia, kekuatan, dan pertolongan-Nya yang begitu sempurna, serta salam dan shalawat selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Keefektifan penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN I Makassar”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini, terdapat banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan bantuan dan dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, sehingga tesis ini selesai sebagaimana yang diharapkan. Ungkapan terima kasih yang tulus dan tidak terhingga kepada kedua orang tua yang terkasih, Ibunda Rosmini dan Ayahanda (Alm) Mapeasse beserta keluarga dan suami tercinta Jumardi dan ananda Afifah Putri atas segala upaya, doa, cinta dan kasih sayang, motivasi, penghargaan dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Selain itu, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M. TP, Rektor Universitas Negeri Makassar beserta stafnya.

2. Prof. Dr. Jasruddin, M. Si, Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar beserta stafnya.
3. Dr. Hj. Wahyu Kurniati Asri, M. Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar sekaligus penguji yang telah memberikan dukungan, saran, nasihat serta motivasi selama menempuh pendidikan dan penyusunan tesis ini.
4. Dr. H. Ambo Dalle, M. Hum, sebagai pembimbing 1 yang telah memberikan dukungan, saran, nasehat serta motivasi selama menempuh pendidikan dan penyusunan tesis ini.
5. Dr. Muhammad Anwar, M.Pd, sebagai pembimbing 2 yang telah memberikan dukungan, saran, nasehat serta motivasi selama menempuh pendidikan dan penyusunan tesis ini.
6. Dr. Syukur Saud, M. Pd. Sebagai penguji yang telah memberikan dukungan, saran, nasihat, motivasi selama menempuh pendidikan dan penyusunan tesis ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Program Pascasarjana UNM.
8. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Makassar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
9. Ramli Rasyid, S. Ag., M. Pd., I, M. Ed., Kepala MAN 1 Makassar dan teman-teman guru beserta staf MAN 1 Makassar serta siswa siswa di kelas XI IPA1 dan

XI IPA 3 atas respon dan kerja sama yang baik sehingga pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar.

10. Teristimewa kepada sahabatku Hasmawati, S. Pd., M. Hum., Ph. D. dan Rahmawati, S. Pd, atas bantuan dan kebersamaannya yang selalu memberikan doa, dukungan dan bantuan selama ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan sumbangsih kepada penulis selama kuliah hingga penulisan tesis ini.

Demikian ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga semua bantuannya mendapatkan balasan yang setimpal. Penulis menyadari bahwa manusia itu tidak luput dari kesalahan. Mudah-mudahan suatu saat karya ini membawa suatu manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan. Semoga Allah senantiasa membalas kebaikan atas apa yang telah kita perbuat. Amin.

Makassar,

Oktober 2016

Sunarti

PERNYATAAN KEORISINILAN TESIS

Saya, Sunarti.

Nomor Pokok : 14B21009.

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul : Keefektifan penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN I Makassar merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Negeri Makassar.

Tanda Tangan

Tanggal,

ABSTRAK

Sunarti. 2016. *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data dan informasi tentang keefektifan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar. Desain penelitian ini adalah *True Eksperimen (two group pretest-posttest design)*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI MAN 1 Makassar yang berjumlah 112 siswa dari empat kelas. Sampel dalam penelitian dipilih secara acak (*random sampling*) yakni siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPA 3 yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol. Data dianalisis dengan menggunakan analisis Uji-t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_h 6,134 > t_t 2,003$ pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar *puzzle* efektif dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar.

Kata Kunci : Keefektifan, media gambar puzzle, dan keterampilan menulis.

ABSTRAKT

Sunarti. 2016. *Die Effektivität der Verwendung der Puzzle Bildmedien bei der Schreibfertigkeit des einfachen deutschen Satzes der Schüler an der elften Klasse MAN 1 Makassar*. These. Das Postgraduiertesprogramm der Staatlichen Universität Makassar.

Das Ziel dieser Forschung war, um die Daten und die Informationen über der Effektivität der Verwendung der *Puzzle* Bildmedien bei der Schreibfertigkeit des einfachen deutschen Satzes der Schüler an der elften Klasse MAN 1 Makassar zu bekommen. Diese Forschung design war true Experiment (*two group pretest-posttest design*). Die Population der Forschung waren die Schüler IPA MAN I Makassar und die Stichprobe waren die Schüler der elften Klasse IPA 1 als Experimente Klasse und er elften Klasse IPA 3 als Kontrolle Klasse, die durch den zufall ausgewählt worden. Die Daten wurden mit t-Test analysiert. Das Ergebnis der Datenanalyse zeigte, dass $t_r 6,134 > t_t 2,003$ mit dem Signifikansniveau 0,05 war. Das Ergebnis dieser Forschung zeigte, die Verwendung der *Puzzle* Bildmedien bei der Schreibfertigkeit des einfachen deutschen Satzes der Schüler an der elften Klasse MAN 1 Makassar effektiv war.

Schlusselwort : Die Effektivität, der *Puzzle* Bildmedien, und Schreibfertigkeit.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PRAKATA	iv
PERNYATAAN KEORISINILAN TESIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRAKT	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Pengertian Efektifitas	8
2. Media Pembelajaran	9
3. Media Gambar <i>Puzzle</i>	11
4. Keterampilan Menulis	21

5. Kalimat	28
B. Kerangka Pikir	38
C. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Variabel dan Desain penelitian	41
B. Definisi Operasional Variabel dan Pengukuran Variabel	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
Tabel 3. 1. Desain Penelitian Eksperimen	42
Tabel 3. 2. Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis	43
Tabel 3. 3. Skala Penilaian Nilai Konversi	44
Table 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Pre-Test</i>	
Kelas Eksperimen XI IPA 1 MAN 1 Makassar	50
Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Pre-Test</i>	
Kelas Kontrol XI IPA 3 MAN 1 Makassar	52
Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Post-Test</i>	
Kelas Eksperimen XI IPA 1 MAN 1 Makassar	54
Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Post-Test</i>	
Kelas Kontrol XI IPA 3 MAN 1 Makassar	56

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	39
Gambar 4.1 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen XI IPA1 MAN 1 Makassar	51
Gambar 4.2 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol XI IPA3MAN 1 Makassar	53
Gambar 4.3 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen XI IPA1MAN 1 Makassar	56
Gambar 4.4 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol XI IPA3 MAN 1 Makassar	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian	73
2. Data Penelitian	92
3. Analisis Data Penelitian	95
4. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	117
5. Persuratan	120
6. Zusammenfassung dan Artikel	132
7. Riwayat Hidup	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencetak generasi bangsa yang intelek, kreatif dan berkompeten. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Untuk mencapai semua itu, diperlukan adanya kesadaran dan usaha dari berbagai elemen masyarakat, pemerintah, terutama para pelaku pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses yang memanusiakan manusia, artinya suatu proses yang membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Berbagai upaya harus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan guna mengikuti dan mendukung perkembangan IPTEK yang semakin maju. Pendidikan bertujuan untuk meneruskan, mengembangkan, dan melatih kecakapan serta menyempurnakan manusia dalam segala bidang sepanjang hidupnya.

Melalui lembaga pendidikan, bahasa telah diajarkan mulai bahasa daerah, bahasa nasional sampai bahasa asing. Bahasa asing misalnya, bahasa Jerman, bahasa Inggris, bahasa Belanda, bahasa Mandarin, dan bahasa Jepang. Penguasaan bahasa asing menjadi tuntunan yang sangat penting karena dengan menguasai bahasa asing,

seseorang mampu bersaing di negara-negara maju lainnya seperti negara Jerman. Negara Jerman merupakan salah satu negara yang memiliki teknologi yang berkembang dan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, di Indonesia, bahasa Jerman diajarkan di lembaga pendidikan tingkat SMA dan sederajatnya serta di perguruan tinggi.

Tujuan pengajaran bahasa asing di tingkat SMA dan sederajat, yaitu untuk meningkatkan kompetensi berbahasa asing siswa dalam empat aspek, yaitu keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*), kemampuan membaca (*Lesevertehen*), kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), dan keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) serta aspek penunjang, yaitu penguasaan tata bahasa dan kosakata (*Strukturen und Wortschatz*). Keterampilan menulis dan kemampuan membaca bertujuan untuk komunikasi tertulis sedangkan kemampuan menyimak dan keterampilan berbicara merujuk pada kemampuan berkomunikasi lisan.

Salah satu kompetensi berbahasa yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa asing adalah keterampilan menulis karena saat menulis, siswa harus memerhatikan kaidah-kaidah bahasa Jerman, penguasaan kosakata, tanda baca, dan kemampuan menyusun kalimat serta mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat. Sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa, menulis merupakan aspek yang paling sulit di antara keterampilan berbahasa lainnya, seperti mendengarkan, berbicara, dan membaca karena keterampilan menulis hanya dapat dicapai setelah ketiga keterampilan lainnya dikuasai.

Suatu keterampilan akan dikuasai siswa jika diajarkan dengan baik. Oleh sebab itu, keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) perlu diajarkan. Pembelajaran keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) yang baik dan berkesinambungan sangat dibutuhkan mengingat pentingnya keterampilan menulis bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah. Pembelajaran keterampilan menulis merupakan penuangan gagasan ke dalam bentuk tulisan untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca. Materi pelajaran akan mudah dipahami siswa apabila ia mampu memahami materi yang disajikan dalam bentuk tertulis. Jika dalam aspek menulis siswa kurang berhasil, maka pada aspek bahasa lain mereka juga kurang berhasil. Salah satu cara yang bisa digunakan agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik termasuk dalam meningkatkan keterampilan menulis adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alat pendukung dalam peningkatan keterampilan menulis adalah media gambar *puzzle*. Penerapan media *puzzle* dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan, dan tidak membosankan, melatih siswa berpikir logis, mengembangkan ide siswa, membantu siswa untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat. Media gambar *puzzle* berfungsi sebagai inspirasi mengembangkan gagasan yang ada dalam pikiran setiap siswa sehingga mereka dapat menuangkannya dalam bentuk tertulis. Media ini memiliki daya tarik tersendiri karena siswa dapat melihat langsung materi pembelajaran dengan gambar yang ditampilkan untuk menciptakan interaksi edukatif yang efektif

antara guru dan siswa dan mampu menyusun kalimat sederhana dengan media gambar yang digunakan.

Berdasarkan pengamatan penulis sendiri sebagai guru bahasa Jerman di MAN 1 Makassar, diketahui bahwa rata-rata siswa kelas XI MAN 1 Makassar mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya keterampilan menulis. Kesulitan tersebut disebabkan karena masih kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, kesulitan menyusun kalimat dengan struktur yang benar, kosa kata, kurang latihan dan juga faktor internal dan eksternal setiap siswa. Oleh sebab itu, guru sebaiknya memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berhasil dan menumbuhkan semangat belajar bagi siswa dalam aspek menulis kalimat sederhana.

Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan permasalahan pembelajaran keterampilan menulis, antara lain dilakukan oleh Rapang (2012:51) menunjukkan bahwa keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas X 8 SMAN 3 Makale Tana Toraja termasuk dalam kategori rendah (56,28%). Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Taro (2008:33) menunjukkan bahwa keterampilan menyusun kalimat bahasa Jerman siswa kelas XI SMA 1 Anggeraja Kabupaten Enrekang masih dalam kategori rendah (59,2%). Demikian pula yang dilakukan oleh Haerani (2013:47) mengemukakan bahwa kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman melalui media gambar siswa kelas XI SMA 1 Bontonompo Kabupaten Gowa termasuk dalam kategori baik (75,28%).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu

1. Apakah ada perbedaan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman yang signifikan antara siswa kelas XI MAN 1 Makassar yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan tanpa menggunakan media gambar *puzzle*?
2. Apakah penggunaan media gambar *puzzle* efektif dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman antara siswa kelas XI MAN 1 Makassar yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan tanpa menggunakan media gambar *puzzle*.

2. Untuk Mengetahui keefektifan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan dalam bidang bahasa Jerman dan wawasan mengenai penggunaan media gambar dalam meningkatkan keterampilan menulis yang benar serta dapat dijadikan suatu referensi yang relevan bagi penelitian di masa akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai mahasiswa yang kelak menjadi pendidik khususnya di bidang bahasa Jerman akan mendapatkan pengalaman dan memperoleh wawasan mengenai media pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam penggunaan media gambar *puzzle*.

b. Bagi siswa

Diharapkan melalui penelitian ini, siswa dapat termotivasi dan bersemangat belajar mempelajari bahasa Jerman.

c. Bagi guru

Memberikan hal baru dalam pembelajaran yang menarik untuk siswa dan menjadi pertimbangan untuk memperbaiki proses pembelajaran keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini memerlukan teori sebagai acuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Beberapa teori diuraikan, sebagai berikut:

1. Pengertian Efektifitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*effective*" yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Efektivitas merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan selalu terkait dengan hasil yang sesungguhnya dicapai. Siagian (2008:24) mengemukakan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana, dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, menurut Drucker dalam Sulistiyowati (2007:7) "efektifitas adalah rasio dari target yang dicapai untuk target yang ditetapkan." Sebuah perilaku efektif saat mencapai tujuan tertentu. Hal ini kurang efektif apabila tidak atau hanya

sebagian dipenuhi. Hal ini tidak bergantung pada upaya yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang dapat dinilai dengan kriteria efisiensi. Sedangkan Shadly dalam Nasaruddin (2011:12) mengemukakan bahwa keefektifan adalah keberhasilan pengaruh sebagai akibat perlakuan media dalam proses belajar. Madyo dan Kasihadi dalam Nasaruddin (2011:13) mengemukakan bahwa keefektifan adalah suatu tindakan yang menunjukkan sesuatu yang telah direncanakan dapat tercapai. Sedangkan menurut Mahmudi (2015:92) mengemukakan bahwa efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sambungan) *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu pengukuran yang menyatakan hasil, kualitas, kuantitas, waktu, dan besarnya manfaat sarana atau media yang digunakan terhadap tujuan yang dicapai.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran memerlukan adanya interaksi edukatif antara guru dan siswa. Interaksi tersebut lebih efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu mengajar yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:1), “media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh

guru”. Selanjutnya, Sadiman, dkk. (2012:7) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Teori yang berbeda dikemukakan oleh Musfiquon (2012:28) bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sedangkan, menurut Arsyad (2011:3), “media dalam belajar-mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Hal yang sama dikemukakan oleh Danim (2013:7) bahwa media pendidikan merupakan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah sistem penyampaiannya. Selanjutnya, Storch (2008:271) mengemukakan bahwa *Medien bzw speichern Information und dienen dazu, Information zu übermitteln*. Artinya, media membawa atau menyimpan informasi-informasi dan berguna untuk menyampaikan informasi-informasi tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima yang mampu merangsang pikiran dan minat siswa dalam proses belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat menimbulkan motivasi belajarnya. Menurut Sanjaya (2009:207), “media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu: (1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, (2) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, (3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa, dan (4) media pembelajaran memiliki nilai praktis“. Hal senada diungkapkan oleh Sanaky (2009:7) bahwa empat fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat tertentu bagi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu: untuk memperjelas pesan yang disampaikan, memberikan persepsi yang sama, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3. Media Gambar *Puzzle*

Media gambar *puzzle* merupakan media permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat. Dengan *puzzle* dapat melatih anak untuk mengingat-ingat, berimajinasi dan menyimpulkan.

a. Pengertian Media *Puzzle*

Pembelajaran menggunakan *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berpikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah memerlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian, untuk menjadikan permasalahan yang dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. *Puzzle* merupakan salah satu media yang bisa juga digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *puzzle*.

Menurut Patmonodewo (dalam Misbach & Muzamil, 2010:17), “kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.” Sedangkan, Jamil (2012:2) mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Selanjutnya, menurut Rahmanelli (2007:24), “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Sedangkan, Ismail (2012:199) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Buttner (2013:173) menambahkan bahwa *puzzle* kosakata merupakan sarana yang

sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatikal, kebudayaan, dan topik berdasarkan konten.

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

b. Fungsi dan Manfaat *Puzzle*

Fungsi dan manfaat *puzzle* sebagai media pembelajaran edukatif bagi siswa adalah untuk meningkatkan kompetensi berbahasa mereka terutama dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Nani (2008:27) mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk: 1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran; 2) melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar; 3) memperkuat daya ingat; 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan; 5) dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri); 6) melatih logika anak. Misalnya, *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika

Teori yang berbeda dikemukakan oleh Rochmani (2011:18) bahwa proses pembelajaran menggunakan media gambar dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut: (1) Kegiatan awal, terdiri dari salam pembuka, dan menjelaskan tujuan pembelajaran; (2) kegiatan inti, guru menunjukkan gambar kepada siswa dan

memberikan contoh pelafalan yang tepat; (3) penutup, guru menginformasikan kepada siswa tentang kesimpulan pembelajaran.

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakkan berakar dari masalah matematika dan logistik serius (lihat masalah pengepakan dan tebakkan tur). Lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebakkan disebut enigmatologi *Games Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan karena bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang adil dan beragam dari anak.

Berdasarkan standar yang ditetapkan di atas, maka proses pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik seharusnya perlu meninggalkan cara-

cara dan model yang konvensional sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kenyataan saat ini, banyak di antara pendidik di kota Makassar yang masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional bahkan di antaranya belum menguasai teknologi informasi seperti komputer dan internet.

Beberapa manfaat bermain *puzzle* menurut Al-Azizi (2010:79), antara lain:

1) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Bermain *puzzle* akan membuat anak mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk, misalnya, bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya, warna merah dipasangkan dengan warna merah. Contoh usaha anak menggunakan logika, misalnya, bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada di bawah.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (balita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar, maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian *puzzle* akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

3) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun, *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu, dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain *puzzle* di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzle*-nya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*.

4) Melatih koordinasi mata dan tangan

Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

5) Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya, *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

6) Melatih kesabaran

Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu untuk berpikir dalam menyelesaikan tantangan.

7) Memperluas pengetahuan

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, dan huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihapalkan. Anak dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet, dan lain-lain. Tentu saja dengan bantuan ibu dan ayah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat *puzzle* adalah melatih logika, meningkatkan motorik halus anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, memperluas pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial anak.

c. Jenis *Puzzle*

Media Permainan termasuk media permainan *puzzle* sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang berbentuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga

dimensi. Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

1. *Spelling puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
2. *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
3. *The thing puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
4. *The letter(s) readiness puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
5. *Crosswords puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Bahan-bahan media gambar *puzzle* sederhana yang diadopsi dari *puzzle* oleh Purnamasari (2006:172), yaitu: a) berbagai lembar informasi tentang rumus dan fungsi; b) gunting; c) amplop; d) lem; e) kertas HVS untuk tempat menempel media *puzzle*.

Langkah-langkah penggunaan media gambar *puzzle*, yaitu: 1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; 2) gunting setiap bentuk menjadi beberapa potongan yang sederhana untuk membuat *puzzle*; 3) tunjukkan kepada anak-anak cara menyusun

puzzle, setelah itu letakkan *puzzle* di tempat yang biasa digunakan anak-anak; 4) Saat bekerja dapat diiringi dengan mendengarkan musik.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa ada beberapa langkah penggunaan media gambar, yaitu memberikan salam, menjelaskan penggunaan media gambar, menunjukkan gambar kepada siswa, dan menyimpulkan materi pembelajaran.

d. Manfaat Media Gambar

Media gambar sangat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Manfaat media pembelajaran khususnya media gambar, yaitu: memperjelas informasi dan memberikan persepsi yang sama kepada siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Arsyad (2009:25-27) bahwa manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

“1) media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar; 3) media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; 4) dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa”.

Menurut Sudjana (2009:2) manfaat media gambar dalam proses belajar siswa adalah:

“1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga

siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar”.

Sementara itu Daryanto (2010:40) mengungkapkan bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai berikut :

“1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; 3) Menimbulkan gairah belajar; 4) Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama; 6) Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Aqib (2013:51) mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran yaitu:

“Menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan; proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; proses pembelajaran lebih intensif; efisiensi dalam waktu dan tenaga; meningkatkan kualitas hasil belajar anak didik; media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; media dapat menumbuhkan sikap positif anak didik terhadap materi dan proses belajar; dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif”.

Sedangkan Mangewa (2010:172) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu “menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan serta memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya”.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa manfaat pengembangan media gambar yaitu untuk memperjelas informasi dan menimbulkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media gambar serta mengatasi keterbatasan indra.

4. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan adalah kecakapan seseorang menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu untuk menghasilkan nilai dari pekerjaan tersebut. Menurut Tarigan (2008:1) “keterampilan merupakan kecakapan seseorang dalam berbahasa yang hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan”. Sedangkan Zainurrahman (2011:12) mengemukakan bahwa keterampilan bahasa dibagi menjadi dua jenis, yaitu keterampilan yang bisa diperoleh secara alami dan keterampilan yang hanya diperoleh melalui latihan-latihan, dan penguasaan konsep tertentu. Teori lain dikemukakan oleh Junus (2011:10) bahwa keterampilan ialah kemampuan yang disertai dengan kemahiran melakukan sesuatu untuk memilikinya diperlukan latihan yang teratur bahkan remedial. Sedangkan, Arends (2002:100) mengemukakan bahwa keterampilan adalah gaya atau perilaku ketika bahasa itu digunakan. Menurutnya, keterampilan mengacu kepada keterampilan produktif yang mencakup berbicara dan menulis serta keterampilan reseptif yang mencakup membaca dan mendengarkan atau menyimak.

Selanjutnya, menurut Nurjamal, Sumirat, dan Darwis (2011:2), “keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti menguasai, sehingga seseorang dikatakan terampil dalam berbahasa jika mampu menguasai empat aspek dalam keterampilan berbahasa mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis,”

Straka (2007:6) mengatakan:

“Fertigkeiten: im Europäischen Qualifikationsrahmen werden fertigkeiten als kognitive Fertigkeiten (logisches, intuitives und kreatives Denken) und praktische Fertigkeiten beschrieben Geschiklichkeit und Verwendung von Methoden, Materialien, Werkzeugen und Instrumenten”.

Maksud kalimat tersebut bahwa dalam kualifikasi Eropa, keterampilan disebut sebagai kognitif logis, berpikir intuitif dan kreatif dan keterampilan praktis melibatkan ketangkasan manual dan penggunaan metode, bahan, peralatan, dan instrumen.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa keterampilan adalah kecakapan seseorang dalam berbahasa yang diperoleh dengan jalan praktik dan banyak latihan.

b. Pengertian Menulis

Salah satu aspek dalam keterampilan berbahasa adalah keterampilan menulis. Menulis bukan hanya menyalin suatu informasi ke dalam bentuk tulisan saja tetapi juga mengekspresikan gagasan, pikiran, dan ide-ide yang ada dalam pikiran setiap individu dan menuangkannya dalam bentuk tulisan yang mampu dipahami oleh pembaca. Steets und Ehlich (2003:1) mengemukakan bahwa *Schreiben ist ein Zentralles Medium wissenschaftlicher Kommunikation, die Fähigkeit*

wissenschaftliche Texte zu verfassen. Artinya, menulis adalah sebuah media utama komunikasi yang ilmiah, sebuah keterampilan dalam mengarang atau menyusun satu teks ilmiah. Sedangkan menurut Byrne (1990:1) bahwa: *“When we write, we use graphic Symbols: that is letter or combination Letter which relate to the sounds we make when speech”*. Artinya, jika kita menulis maka kita menggunakan simbol-simbol grafik yaitu kombinasi huruf-huruf yang berhubungan dengan bunyi ketika kita berbicara.

Selanjutnya, Musaba dalam Sudirman, (2011:19) mendefenisikan menulis berarti melahirkan atau mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui suatu lambang (tulisan). Sedangkan, menurut Dalman (2015:3) “menulis merupakan kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya”. Selain itu, menulis memiliki kaitan erat dengan menyusun kalimat secara terstruktur.

Menurut Storch (1999:248) menulis adalah:

“Schreiben ist langsamer prozess, der von Stark kognitiven Aktivitäten begleitet ist. Im Sinne der Multimodallen Gedächtnistheorien werden beim Schreiben verschiedenen modalitäten den Sprache aktiviert. Der Lehrer kann beim Schreiben gezielt Formulierungen und Konstruktionen ansprobieren, da das Produkt, der fertige Text, später korrigiert, besprochen und überarbeitet bsw”.

Maksud dari pernyataan di atas, menulis adalah sebuah proses yang lambat disertai aktivitas kognitiv yang kuat. Menulis harus didukung oleh berbagai teori dan kemampuan berbahasa yang lain. Siswa dapat memformulasi dan mengonstruksi

tulisan sebagai produk yang kemudian dikoreksi, dibahas dan direvisi sehingga menghasilkan tulisan yang baik.

Berkaitan hal di atas, Tarigan (2008:22) mengemukakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut jika mereka dapat memahami bahasa dan grafik tersebut. Groth (2013:1) mengatakan bahwa: "*Writing is a process of Expressing ideals of thoughts in Words, should be done at our leisture. Writing can be very enjoyable as long we have the ideas and the means to achieve it*". Senada dengan pendapat di atas, Tütken (1995:57) juga mengemukakan bahwa: "*Schreiben nämlich ist nicht ein Singular Akt sondern ein Komplexer Denk und Produktionprozes, und Stattdesen Ende steht das Fertige der Text*". Artinya, menulis bukanlah suatu pekerjaan yang sederhana melainkan suatu proses berpikir yang bertujuan menciptakan suatu hasil yakni teks.

Teori lain dikemukakan oleh Semi (2007:10) bahwa pada hakikatnya, menulis itu merupakan salah satu keterampilan berbahasa, kegiatan perekaman bahasa lisan ke bahasa tulisan. Keterampilan bahasa yang dimiliki penulis mencakup keterampilan menggunakan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, pemilihan kata, dan penggunaan kalimat yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan komunikasi secara tertulis berupa penyampaian pesan kepada

pihak lain dengan penggunaan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, pemilihan kata, dan penggunaan kalimat yang efektif.

c. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang sangat perlu dikuasai siswa agar mampu menuangkan ide-ide, gagasan, dan pikiran dalam bentuk tulisan. Menurut Tarigan (2008:3) “keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain”. Sedangkan Jufri (2002:88) mengemukakan bahwa keterampilan menulis tidaklah semudah dengan keterampilan yang lainnya. Keterampilan menulis membutuhkan keterampilan khusus, karena dalam menulis, kata-kata yang digunakan harus tepat, berisi kalimat yang baik, serta mampu menghubungkan paragraf yang satu dengan yang lainnya.

Menurut Gie (2002:3) “keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, suatu tanda bahasa apapun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu”. Sedangkan, Abbas (2006:125) mengemukakan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Selanjutnya menurut Nurgiyantoro (2010:422) mengemukakan bahwa dibanding tiga kompetensi berbahasa yang lain, kompetensi menulis secara umum boleh dikatakan lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan menggunakan kata-kata yang tepat.

d. Tujuan Menulis

Banyak orang menekuni hal yang berkaitan dengan tulisan, setiap penulis pasti memiliki tujuan tertentu, tujuan inilah yang menjadi pedoman bagi penulis dalam mengembangkan ide-ide yang ada. Tujuan menulis, yaitu: untuk menyampaikan informasi kepada pembaca, menanamkan pemahaman yang baik kepada pembaca, dan memotivasi pembaca.

Menurut Dalman (2015:9-11) tujuan menulis adalah:

“1) tujuan penugasan, yaitu menulis dengan tujuan untuk memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga; 2) tujuan estetis, yaitu untuk menciptakan sebuah keindahan; 3) tujuan penerangan, yaitu untuk memberikan informasi yang dibutuhkan pembaca; 4) tujuan pernyataan diri, yaitu untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat; 5) tujuan kreatif, yaitu untuk mengembangkan tulisan mulai dalam mengembangkan penokohan, melukiskan *setting*; 6) tujuan komunikatif, yaitu untuk dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca”.

Teori yang berbeda oleh Rosidi (2009:5-7) menyatakan bahwa tujuan menulis yaitu: a) untuk memberitahukan atau menjelaskan; b) untuk meyakinkan atau mendesak; c) untuk menceritakan sesuatu; d) untuk memengaruhi pembaca; e) untuk menggambarkan sesuatu. Tarigan (2008:24) membagi tujuan menulis: “1) memberitahukan atau mengajar; 2) meyakinkan atau mendesak; 3) menghibur atau menyenangkan, dan (4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi

yang berapi-api”. Sedangkan, Hartig (dalam Tarigan 2008:26), membagi tujuan menulis menjadi tujuh bagian, yaitu: “1) tujuan pemecahan masalah; 2) tujuan kreatif; 3) tujuan pernyataan; 4) tujuan penerangan; 5) tujuan persuasif; 6) tujuan altruistik; dan 7) tujuan penugasan”.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk meyakinkan, memengaruhi, menyampaikan informasi kepada pembaca yang dituangkan dalam bentuk tulisan.

e. Tahapan Menulis

Pada kenyataannya, suatu proses kreatif yang dituangkan dalam bentuk tertulis harus memiliki daya tarik bagi pembaca. Untuk memenuhi kriteria penulisan, maka perlu diperhatikan langkah-langkah yang harus ditempuh. Teori yang dikemukakan oleh Dalman (2015:15-20) bahwa menulis perlu melibatkan beberapa tahap, yaitu:

“(1) tahap pra menulis adalah tahap persiapan dalam menulis, hal-hal yang dilakukan yaitu memilih topik, menetapkan tujuan dan sasaran, mengumpulkan bahan dan informasi, (2) tahap penulisan, yaitu tahap pengembangan butir demi butir ide yang terdapat dalam kerangka karangan dengan memanfaatkan informasi yang telah dipilih dan dikumpulkan, (3) tahap pascapenulisan, yaitu tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang dihasilkan, kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi)”.

Hal senada diungkapkan oleh Pujiono (2013:5-6) bahwa:

“(1) mengidentifikasi pramenulis adalah tahap persiapan untuk menulis. Hal-hal yang dilakukan pada tahap pramenulis adalah memilih topik, mempertimbangkan tujuan, bentuk dan pembaca, serta mengidentifikasi dan menyusun ide-ide, 2) penulisan adalah tahap dimana penulis mulai melakukan kegiatan menulis setelah kerangka karangan tersusun, 3)

pascapenulisan adalah tahap penghalusan dan penyempurnaan tulisan kasar yang kita hasilkan. Kegiatan ini meliputi penyuntingan dan merevisi”.

Selanjutnya, menurut Semi (2007: 46-52) bahwa:

“Ada beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu: “(1) tahap prapenulisan, tahap ini merupakan tahap perencanaan atau persiapan menulis, (2) tahap penulisan, tahap ini merupakan tahap yang paling penting karena pada tahap ini semua persiapan yang telah dilakukan pada tahap pratulis dituangkan kedalam kertas, (3) tahap pascatulis, setelah draf atau konsep tulisan selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap penyelesaian akhir tulisan.”

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa ada beberapa langkah dalam menulis, yaitu: tahap persiapan, memilih topik dan menyusun ide-ide, memulai menulis dengan kerangka yang tersusun, dan tahap selanjutnya yaitu tahap penyuntingan dan merevisi.

5. Kalimat

a. Pengertian Kalimat

Kalimat adalah satuan bahasa yang biasanya berupa klausa yang dapat berdiri sendiri yang diungkapkan secara lisan maupun tulisan dan mengandung pikiran lengkap yang mempunyai pola intonasi final. Secara tertulis, kalimat diawali dengan huruf kapital dan tanda baca yang sesuai.

Ramly (2006:60) berpendapat bahwa kalimat adalah rentetan kata yang disusun secara sistematis yang di dalamnya penuh dengan tanda baca serta memiliki unsur subjek dan predikat. Hal serupa dikemukakan oleh Putrayasa (2008: 20) bahwa kalimat adalah satuan gramatikal yang dibatasi oleh adanya jeda panjang yang

disertai nada akhir naik atau turun. Menurut Sasangka (2015:15), kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang dapat mengungkapkan pikiran yang utuh atau setiap tuturan yang dapat mengungkapkan suatu informasi secara lengkap. Selanjutnya, Tarigan (2009:49) mengemukakan bahwa kalimat adalah satuan bahasa yang relatif dapat berdiri sendiri, yang mempunyai pola intonasi akhir yang terdiri atas klausa. Sedangkan, menurut Chaer (2006:327), “Kalimat adalah satuan bahasa yang berisi suatu pikiran atau amanat yang lengkap”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kalimat adalah satuan bahasa yang relatif dapat berdiri sendiri dan disusun secara sistematis yang terdiri atas rentetan kata disertai dengan tanda baca serta memiliki unsur subjek dan predikat yang dibatasi adanya jeda panjang, nada akhir naik atau turun yang di dalamnya berisi suatu pikiran dan amanat yang lengkap.

b. Pengertian Kalimat Sederhana

Kalimat sederhana merupakan kalimat yang hanya terdiri atas inti subjek dan inti predikat. Kalimat itu ditandai oleh kesesuaian bentuk makna, fungsi, kesederhanaan unsur, posisi, dan urutan unsur. Misalnya *Meine Tochter kocht den Reis* (Anak perempuan saya masak nasi).

Menurut Putrayasa (2012:41), “kalimat sederhana, yaitu kalimat yang hanya terdiri atas dua unsur inti dan boleh diperluas dengan satu atau lebih unsur-unsur tambahan, asalkan unsur-unsur tambahan tersebut tidak boleh membentuk pola yang baru.” Sedangkan menurut Suhardi (2013:83), sebuah kalimat sederhana minimal dibangun atas dua unsur inti (S+P)”. Selanjutnya, Chaer (2006:329) mengemukakan

bahwa kalimat sederhana dibentuk dari sebuah klausa yang unsur-unsurnya berupa kata atau frasa sederhana.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kalimat sederhana adalah kalimat yang minimal terbentuk dari sebuah klausa yang terdiri atas subjek dan predikat.

Pada tahap pembelajaran menulis kalimat sederhana dengan menggunakan media gambar, terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan guru, yaitu:

1. Menyajikan materi pembelajaran.
2. Memberikan contoh kalimat sederhana dengan menggunakan media gambar.
3. Menjelaskan teknik menulis kalimat sederhana dengan menggunakan media gambar.
4. Menjelaskan unsur-unsur menulis kalimat sederhana.
5. Menyuruh siswa untuk membuat kalimat sederhana dari media gambar yang ada.
6. Mengidentifikasi hasil temuan-temuan siswa, kemudian memberikan pengajaran agar tidak terjadi lagi kesalahan dalam menulis kalimat sederhana dengan menggunakan media gambar seri.
7. Melakukan postes.

Berdasarkan teori di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran menulis kalimat sederhana dengan menggunakan media gambar adalah memberi contoh kalimat, menjelaskan cara-cara menulis kalimat sederhana dengan media gambar dan guru

memeriksa pekerjaan siswa dan memberikan arahan arahan supaya tidak terjadi kesalahan lagi dalam membuat kalimat sederhana.

c. Bagian-Bagian Kalimat Bahasa Jerman

Peranan penting bahasa Jerman adalah bagian yang akan membentuk suatu kalimat yang memiliki unsur dan makna yang tidak jelas. Ada beberapa bagian kalimat dalam bahasa Jerman, yaitu

1) Subjek

Subjek merupakan pelengkap nominatif dari verba.

Contoh subjek dalam kalimat

- ***Asri** trinkt eine Tasse Tee.*
'Asri minum secangkir teh'.
- ***Sie** kauft das Brot.*
'Dia (pr) membeli roti'.
- ***Wir** möchten Apfel essen.*
'Kami ingin makan apel'.

2) Predikat (Verba)

Dalam kalimat, verba memberikan informasi tentang apa yang dilakukan seseorang dan apa yang terjadi.

Contoh dalam kalimat

- *Ich **kaufe** Gemüse.*
'Saya membeli sayuran'.
- *Er **nimmt** ein Glass Milch.*
'Dia (lk) minum segelas susu'.
- *Wir **bestellen** eine Pizza.*
'Kami memesan pizza'.

3) Objek

Dalam kalimat, verba membutuhkan pelengkap lainnya seperti objek.

Contoh objek dalam kalimat.

- *Ich esse gern **Obst**.*
'saya sangat suka buah-buahan'.
- *Sie braucht zwei **Brötchen**.*
'Dia membutuhkan dua roti kecil'.
- *Sie trinken ein Glas **Mineralwasser**.*
'Mereka minum segelas air mineral'.

4) Keterangan (Angabe)

Keterangan merupakan fungsi kalimat yang paling beragam dan paling mudah berpindah letaknya. Keterangan terbagi atas beberapa jenis, di antaranya adalah keterangan tempat (*Ortsangabe*) dan keterangan waktu (*Zeitangabe*).

Contoh *ortsangabe*:

- *Ich koche Kuchen **in der Küche**.*
'Saya memasak kue di dapur'.
- *Meine Schwester bestellt Hamburger **im Restaurant**.*
'Saudara perempuanku memesan Hamburger di restoran'.
- *Wir kaufen Würst **im Supermarkt**.*
'Kami membeli sosis di supermarket'.

Contoh *zeitangabe*:

- ***Heute** bestelle ich eine Pizza.*
'Hari ini saya memesan Pizza'.
- ***Am Morgen** gibt Amel Brot und Milch für ihre Großmutter.*
'Pada pagi hari Amel memberikan roti dan susu untuk neneknya'.

- *Am Abend machen wir Abendessen zusammen.*
'Pada malam hari kami membuat makanan malam bersama-sama'.

Berdasarkan beberapa contoh di atas, disimpulkan bahwa kalimat memiliki subjek, predikat, objek, dan keterangan. Keterangan dalam kalimat bisa terletak di awal kalimat atau di akhir kalimat.

d. Jenis-jenis Kalimat dalam Bahasa Jerman

Ada beberapa jenis kalimat bahasa Jerman, di antaranya sebagai berikut.

1) Kalimat berita (*Aussagesatz*)

Kalimat berita adalah kalimat yang isinya menyampaikan suatu peristiwa. Dikemukakan oleh Chaer (2006:349) bahwa kalimat berita merupakan kalimat yang isinya menyatakan berita atau pernyataan untuk diketahui oleh orang lain (pendengar atau pembaca). Sedangkan, Kuntarto dan Kusumaningtyas (2012:101) mengatakan bahwa kalimat berita adalah kalimat yang berfungsi untuk menyatakan suatu berita atau peristiwa yang perlu diketahui sendiri atau orang lain.

Serupa dengan pendapat Putrayasa (2012:19) mengemukakan bahwa kalimat berita adalah kalimat yang mendukung suatu pengungkapan peristiwa atau kejadian. Demikian pula pendapat Arifin dan Tasai (2010:95) bahwa kalimat berita dipakai jika penutur ingin menyampaikan sesuatu dengan lengkap pada waktu dia ingin informasi kepada lawan berbahasanya. Hal ini juga diungkapkan Suhardi (2013:77) bahwa kalimat berita adalah kalimat yang di dalamnya berisi berita atau sesuatu informasi kepada orang lain.

Contoh kalimat:

a) *Meine Mutter kocht gebratenen Reis in die Küche.*

‘Ibu saya memasak nasi goreng di dapur.’

b) *Sie kauft viel Obst.*

‘Dia membeli banyak buah-buahan.’

c) *Wir pflücken das Gemüse im Garten.*

‘Kami memetik sayuran di kebun.’

2) Kalimat tanya (*Fragesatz*)

Kalimat tanya merupakan kalimat yang isinya berupa pertanyaan yang memerlukan jawaban. Pendapat Chaer (2009:46) bahwa “kalimat tanya (*interogatif*), yakni kalimat yang berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban.” Sedangkan, menurut Suhardi (2013:8), “kalimat tanya adalah kalimat yang meminta orang lain untuk menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Biasanya di akhir kalimat menggunakan tanda baca tanya (?)”. Menurut Kuntarto dan Kusumaningtyas (2012:101), “kalimat tanya adalah bentuk kalimat yang belum lengkap susunannya karena kalimat tersebut memerlukan suatu jawaban sebagai bagian dari kalimat yang dimaksud (pelengkap)”. Sepadan dengan Arifin dan Tasai (2010:95) berpendapat bahwa “kalimat tanya dipakai jika penutur ingin memperoleh informasi atau reaksi (jawaban) yang diharapkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa kalimat tanya merupakan suatu kalimat yang mengandung unsur pertanyaan kepada seseorang dan membutuhkan suatu jawaban dari pertanyaan tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, terdapat beberapa jenis kalimat tanya, di antaranya sebagai berikut:

a. Kalimat tanya tanpa kata tanya (*Entscheidungsfrage*).

Pola: V + S + O + (Angabe) ?

Contohnya:

- *Magst du gern Würst?*
'Apakah kamu suka sosis?'
- *Möchten Sie den Fisch im Markt kaufen ?*
'Apakah Anda ingin membeli ikan di pasar ?'
- *Braucht ihr Nudeln ?*
'Apakah kalian membutuhkan mie ?'

b. Kalimat tanya dengan kata tanya (*Fragesatz mit Fragewort*).

Pola: Fragewort + V + S + (O) + (Angabe) ?

Contohnya:

- *Welches Essen mag Aidil am liebsten ?*
'Makanan apa yang paling disukai Aidil ?'
- *Wo habt ihr den Meis gekauft ?*
'Dimana kalian membeli jagung ?'
- *Wann machen sie Kuchen?*
'Kapan mereka membuat kue?'

c. Kalimat perintah (*Imperativsatz*)

Kalimat perintah adalah kalimat yang mengharapkan adanya respon dari lawan bicara. Putrayasa (2012:31) mengemukakan bahwa kalimat perintah adalah

kalimat yang isinya menyuruh orang lain untuk melakukan sesuatu yang kita kehendaki.

Menurut Arifin dan Tasai (2010:96), “kalimat perintah dipakai jika penutur ingin “menyuruh” atau “melarang” orang berbuat sesuatu. (Biasanya intonasi menurun, tanda baca titik atau tanda seru)”. Sedangkan, Kuntarto dan Kusumaningtyas (2012:102) berpendapat bahwa kalimat perintah adalah bentuk kalimat yang menyatakan suatu perintah atau suruhan yang harus dikerjakan oleh orang kedua dan hubungannya erat sekali. Pendapat lain disampaikan oleh Suhardi (2013:77) bahwa kalimat perintah adalah kalimat yang di dalamnya berisi perintah dari seseorang kepada orang lain agar melakukan sesuatu (pekerjaan) sesuai apa yang diperintahkan.

Chaer (2006:356) mengemukakan bahwa kalimat perintah adalah kalimat yang isinya mengharapkan adanya reaksi berupa tindakan atau perbuatan dari orang yang diajak bicara (pendengar atau pembaca). Selanjutnya, Chaer (2009:46) menjelaskan secara detail bahwa kalimat perintah (imperatif), yaitu kalimat yang berisi perintah dan perlu diberi reaksi berupa tindakan. Demikian juga pendapat Anbiya (2012:110) bahwa kalimat perintah adalah kalimat yang bertujuan memberikan perintah agar seseorang melakukan sesuatu. Dalam tulisan, kalimat tidak hanya bisa diakhiri dengan tanda seru, tetapi juga bisa dengan tanda titik. Adapun dalam bentuk lisan, kalimat perintah ditandai dengan intonasi yang tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa kalimat perintah adalah kalimat yang isinya menyampaikan suatu hal yang berupa perintah dan larangan yang mengharapkan reaksi atau respon dari lawan bicara melalui tindakan.

Dalam bahasa Jerman ada tiga bentuk kalimat perintah, yaitu:

a. *Du-Form*, yaitu kalimat perintah yang ditujukan untuk orang kedua tunggal.

Contoh:

- *Sag, was ist dein Lieblingessen!*
'Katakan apa makanan kesukaanmu!'
- *Kauf das Brot!*
'Beli sebuah roti!'
- *Trink die Milch!*
'Minumlah susu itu!'

b. *Ihr-Form* yaitu kalimat perintah yang ditujukan untuk orang kedua jamak.

Contoh:

- *Esst eine Pizza!*
'makanlah pizza!'
- *Kauft ein Ei!*
'Belilah telur!'
- *Esst dein Lieblingessen !*
'Makanlah makanan kesukaanmu !'

c. *Sie-Form* yaitu kalimat perintah yang ditujukan untuk orang kedua tunggal dalam bentuk sopan.

Contoh:

- *Kaufen Sie bitte den Fisch in dem Markt.*
'Belilah ikan di pasar!'

- *Rauchen Sie nicht !*
‘Jangan merokok!’
- *Essen Sie den Reis!*
‘Makanlah nasi itu!’

B. Kerangka Pikir

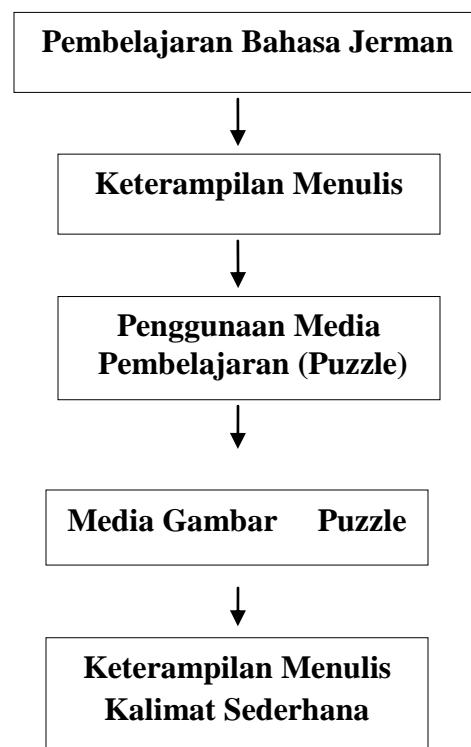
Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah agar siswa terampil berbahasa Jerman. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai adalah keterampilan menulis khususnya menulis kalimat sederhana. Kalimat sederhana merupakan suatu kalimat yang memiliki makna yang jelas dengan unsur kalimat, yaitu: subjek, predikat, dan objek serta dilengkapi dengan keterangan. Keterampilan menulis membutuhkan pemahaman yang baik tentang penggunaan ejaan, tanda baca, pembentukan kata, pemilihan kata, dan penggunaan kalimat yang efektif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana, seharusnya guru bahasa Jerman memilih media pembelajaran yang tepat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam aspek menulis adalah media gambar *puzzle*. Penggunaan media gambar ini dapat memotivasi dan membuat siswa antusias belajar karena gambar disajikan dengan jelas dan menarik.

Media gambar *puzzle* juga berfungsi sebagai inspirasi mengembangkan gagasan yang ada dalam pikiran setiap siswa sehingga mereka dapat menuangkannya dalam bentuk tertulis. Media ini memiliki daya tarik tersendiri karena siswa dapat

melihat langsung materi pembelajaran dengan gambar yang ditampilkan untuk menciptakan interaksi edukatif yang efektif antara guru dan siswa dan mampu menyusun kalimat sederhana dengan media gambar yang digunakan. Pemilihan media ini dianggap relevan dengan tujuan dan fungsi pengajaran bahasa Jerman.

Lebih jelasnya kerangka pikir akan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah media pembelajaran terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar. Hal ini dirumuskan ke dalam:

H_1 : Ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara keterampilan menulis kalimat sederhana siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media gambar.

H_0 : Tidak ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara keterampilan menulis kalimat sederhana siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media gambar.

Hipotesis statistik dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Keterampilan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Jerman dengan menggunakan media gambar *puzzle*.

μ_2 : Keterampilan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Jerman dengan tidak menggunakan media gambar *puzzle*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media gambar *puzzle* dan variabel terikat (Y) adalah keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dengan bentuk *two group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media gambar *puzzle* dalam proses pembelajaran untuk melihat apakah media gambar *puzzle* efektif terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 1 MAN 1 Makassar dan kelas kontrol di kelas XI IPA 3 MAN 1 Makassar yang menggunakan buku pembelajaran bahasa Jerman di sekolah, yaitu buku *Deutsch ist einfach*.

Desain penelitian digambarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono (2010:116)

Keterangan:

O₁ : Pretest kelas eksperimen

O₂ : Posttest kelas eksperimen

O₃ : Pretest kelas kontrol

O₄ : Posttest kelas kontrol

X : Perlakuan

B. Definisi Operasional Variabel dan Pengukuran Variabel

1. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Penggunaan media gambar *puzzle* sebagai variabel bebas (X) pada kelas eksperimen, yaitu kelas XI IPA 1 dengan tema *Alltags*, sub tema *Essen und Trinken*. Media gambar *puzzle* dalam proses pembelajaran adalah suatu media bentuk visual yang digunakan untuk meningkatkan dan merealisasikan ide-ide siswa, sedangkan keterampilan menulis sebagai variabel

terikat (Y) adalah keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jerman yang datanya diperoleh melalui tes membuat kalimat sederhana.

2. Pengukuran Variabel

Pengukuran variabel dalam penelitian, ini yaitu dengan memberikan tes membuat kalimat sederhana bahasa Jerman melalui media gambar untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Kriteria penilaian kemampuan menulis yang digunakan adalah penilaian Djiwandono yang diadopsi ke dalam penilaian tes kemampuan menulis kalimat sederhana. Kriteria penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 3. 2. Kriteria Penilaian Kemampuan Menulis

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian kalimat dengan gambar <i>puzzle</i>		
a.	Kalimat sangat sesuai dengan gambar <i>puzzle</i>	4	Sangat baik
b.	Kalimat sesuai dengan gambar <i>puzzle</i>	3	Baik
c.	Kalimat cukup sesuai dengan gambar <i>puzzle</i>	2	Cukup
d.	Kalimat kurang sesuai dengan gambar <i>puzzle</i>	1	Kurang
2.	Penulisan kosakata		
a.	Penulisan kata sangat tepat	4	Sangat baik
b.	Penulisan kata tepat	3	Baik
c.	Penulisan kata cukup tepat	2	Cukup
d.	Penulisan kurang tepat	1	Kurang
3.	Kerapian penulisan		
a.	Tulisan sangat rapi dan terbaca	4	Sangat baik
b.	Tulisan rapi dan terbaca	3	Baik
c.	Tulisan cukup rapi dan terbaca	2	Cukup

d. Tulisan kurang rapi dan terbaca	1	Kurang
------------------------------------	---	--------

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad \text{Nilai} = \frac{\quad}{12} \times 100 \quad \text{Nilai} = \dots$$

(Modifikasi Kunandar, 2013: 305)

Skala penilaian tersebut dapat dikonversi untuk memperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 3. 3. Skala Penilaian Nilai Konversi

No.	Skor	Kriteria
1.	91-100	Baik sekali
2.	81-90	Baik
3.	71-80	Cukup
4.	<70	Kurang

(Kunandar, 2013: 307)

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar yang terdiri atas 4 kelas dengan jumlah keseluruhan 112 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 58 orang yakni kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 orang dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 29 orang yang dipilih secara acak (*random sampling*).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut:

1. Tes awal (*Pretest*), yaitu tes yang diberikan kepada siswa di awal penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Tes akhir (*Posttest*), yaitu tes esai tentang menulis kalimat sederhana yang diberikan kepada siswa setelah diajar. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian siswa setelah penerapan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Bentuk *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini adalah esai yang berjumlah masing-masing 10 nomor.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistika deskriptif dan inferensial untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan pengujian tersebut terlebih dahulu dilakukan uji

normalitas dengan menggunakan tabel Z-score, chi kuadrat, dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F (Fisher). Sebelum menentukan uji normalitas data dan homogenitas maupun uji hipotesis terlebih dahulu tentukan nilai rata-rata (*mean*), simpangan baku dan varian. Masing-masing rumus tersebut adalah:

❖ Rumus mencari rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah keseluruhan skor

N : Jumlah peserta

(Nurdiyantoro, 2012: 219)

❖ Rumus mencari simpangan baku:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N}}$$

(Djiwandono, 2011: 221)

❖ Rumus mencari varians:

$$S^2 = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N}$$

(Djiwandono, 2011: 223)

1. Uji Normalitas dengan Rumus Chi Kuadrat

Data *post-test* dianalisis untuk mengetahui apakah kemampuan membaca kelas eksperimen lebih efektif dari pada kemampuan membaca kelas kontrol. Sebelum dianalisis terlebih dahulu diuji normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji chi-kuadrat dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h} \right]$$

Keterangan:

χ^2 : harga Chi-kuadrat yang dicari

f_0 : frekuensi yang ada (sesuai dengan keadaan)

f_h : frekuensi yang diharapkan

(Arikunto, 2013: 312)

2. Uji Homogenitas

Data *pre-test* diperlukan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak.

Pengujian homogenitas varians menggunakan uji F (Fisher) digunakan untuk mengetahui homogenitas dilakukan dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Data homogen jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$
- Data tidak homogen jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

(Sugiyono, 2014:199)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca memahami siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui perbedaan keefektifan antara kedua kelas tersebut. Perbedaan akan tampak setelah hasil Uji-t dibandingkan dengan tabel distribusi t dan mengetahui apakah H_0 yang berbunyi: Tidak ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara keterampilan menulis kalimat sederhana siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media gambar, ditolak atau diterima dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Tolak H_0 , jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$
- Terima H_1 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

$$t = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}}}$$

Dimana:

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A - 1)S_A^2 + (n_B - 1)S_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

Keterangan:

\bar{X}_A : rerata skor kelompok eksperimen

\bar{X}_B : rerata skor kelompok kontrol

S_A^2 : varian kelompok eksperimen

S_B^2 : varian kelompok kontrol

n_A : banyaknya sampel kelompok eksperimen

n_B : banyaknya sampel kelompok eksperimen

S_{gab} : simpangan baku gabungan

(Supardi, 2013:329)

T_{hitung} yang telah diperoleh dibandingkan dengan t_{tabel} yang memiliki kebebasan $sk =$

$N1 + N2$ dan taraf signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini telah disajikan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes siswa tentang *Alltags*, sub tema *Essen und Trinken*, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Pertama, kelas tersebut masing-masing diberikan *pre-test* dengan soal yang sama untuk mengetahui keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Jerman. Kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu penggunaan media gambar *puzzle*, sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan buku pelajaran bahasa Jerman di sekolah yaitu *Deutsch ist einfach 2*. Setelah dilakukan empat kali pertemuan, kedua kelas tersebut diberi *post-test* dengan soal yang sama. Data yang diperoleh dapat disajikan dalam analisis data berikut ini:

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis Statistik Deskriptif *Pre-test*

Penelitian ini dimulai dengan pemberian *pre-test* keterampilan menulis kalimat pernyataan (*Aussagesatz*), kalimat pertanyaan pertanyaan (*Fragesatz*) yang terdiri atas dua jenis yakni kalimat pertanyaan tanpa kata tanya (*Entscheidungsfrage*) dan kalimat pertanyaan menggunakan kata tanya (*Ergänzungsfrage*), serta kalimat perintah (*Imperativsatz*) kepada kedua kelas untuk melihat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman.

1) Kelas Eksperimen

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* kelas XI IPA 1MAN 1 Makassar sebagai kelas eksperimen, rata-rata (*mean*) dari 29 siswa adalah **53,38** (nilai tertinggi adalah 73 dan terendah adalah 43). Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan 5 dengan jumlah interval skor adalah 6. Adapun distribusi frekuensi data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen XI IPA1 MAN 1 Makassar.

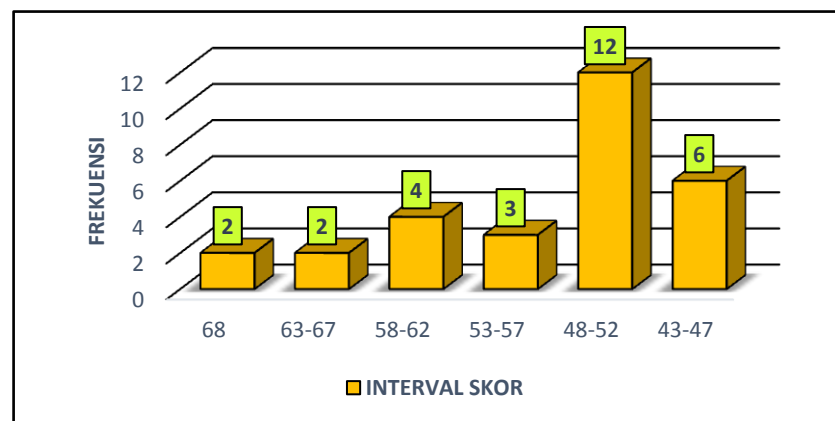
No.	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 68	2	7
2	63-67	2	7
3	58-62	4	14
4	53-57	3	10
5	48-52	12	41
6	43-47	6	21
Jumlah		29	100

Data frekuensi dan persentase nilai *pre-test* kelas eksperimen berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa dari 29 siswa, terdapat 2siswa (7%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan ≥ 68 , 2 siswa (7%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 63-67, 4 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 58-62, 3 siswa (10%) memperoleh nilai pada interval skor dan rentangan antara 53-57, 12 siswa (41%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 48-52 dan 6 siswa (6%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 43-47.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari 29 siswa, 2 (7%) orang siswa memperoleh nilai tertinggi pada interval skor dengan rentangan ≥ 68 , sedangkan 6 (6%) orang siswa memperoleh nilai terendah pada interval skor dengan rentangan 43-47. Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa dalam mengerjakan soal *pre-test* sebesar 53,38%, dengan rincian tes keterampilan menulis kalimat pernyataan (*Aussagesatz*) sebesar 45,86%, tes keterampilan menulis kalimat pertanyaan (*Fragesatz*) sebesar 47,79% dan tes keterampilan menulis kalimat perintah (*Imperativsatz*) sebesar 34,45%.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada sebaran data berdasarkan daftar distribusi frekuensi pada histogram berikut ini:

Gambar 4.1 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen XI IPA1 MAN 1 Makassar.



2) Kelas Kontrol

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* kelas XI IPA3 MAN 1 Makassar sebagai kelas kontrol, rata-rata (*mean*) dari 29 siswa adalah **57,93** (nilai tertinggi adalah 65 dan terendah adalah 50). Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan rentangan 2,5 dibulatkan menjadi 3 dengan jumlah interval skor adalah 6. Adapun distribusi frekuensi data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol XI IPA 3 MAN 1 Makassar.

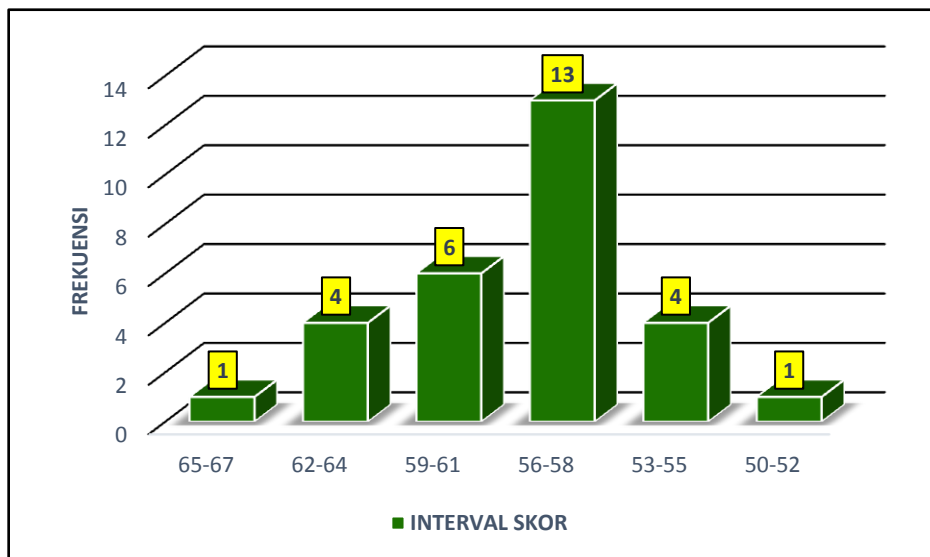
No.	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	65-67	1	3
2	62-64	4	14
3	59-61	6	21
4	56-58	13	45
5	53-55	4	14
6	50-52	1	3
Jumlah		29	100

Data frekuensi dan persentase nilai *pre-test* kelas eksperimen berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa dari 29 siswa, terdapat 1siswa (3%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan 65-67, 4 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 62-64, 6 siswa (21%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 59-61, 13 siswa (45%) memperoleh nilai pada interval skor dan rentangan antara 56-58, 4 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 53-55 dan 1 siswa (3%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 50-52.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari 29 siswa, 1 (3%) orang siswa memperoleh nilai tertinggi pada interval skor dengan rentangan 65-67, sedangkan 1 (3%) orang siswa memperoleh nilai terendah pada interval skor dengan rentangan 50-52. Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa dalam mengerjakan soal *pre-test* sebesar 57,93%, dengan rincian tes keterampilan menulis kalimat pernyataan (*Aussagesatz*) sebesar 48,34%, tes keterampilan menulis kalimat pertanyaan (*Fragesatz*) sebesar 56,17% dan tes keterampilan menulis kalimat perintah (*Imperativsatz*) sebesar 34,52%.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada sebaran data berdasarkan daftar distribusi frekuensi pada historam berikut ini:

Gambar 4.2 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol XI IPA3MAN 1 Makassar.



b. Analisis Statistik Deskriptif *Post-test*

Setelah kelas eksperimen XI IPA 1 MAN 1 Makassar diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar *puzzle*, sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan buku pelajaran bahasa Jerman di sekolah yaitu *Deutsch ist einfach 2* sebanyak empat kali pertemuan, kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *post-test* untuk melihat tingkat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jermansiswa masing-masing kelas setelah pembelajaran.

1) Kelas Eksperimen

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *post-test* kelas XI IPA 1MAN 1 Makassar sebagai kelas eksperimen, rata-rata (*mean*) dari 29 siswa adalah **84,18** (nilai tertinggi adalah 98 dan terendah adalah 77). Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan 3,5 dibulatkan menjadi 4 dengan jumlah interval skor adalah 6. Adapun distribusi frekuensi data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-Test* Kelas EksperimenXI IPA 1 MAN 1 Makassar.

No.	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	97-100	1	3
2	93-96	1	3
3	89-92	4	14
4	85-88	7	24
5	81-84	5	17
6	77-80	11	38
Jumlah		29	100

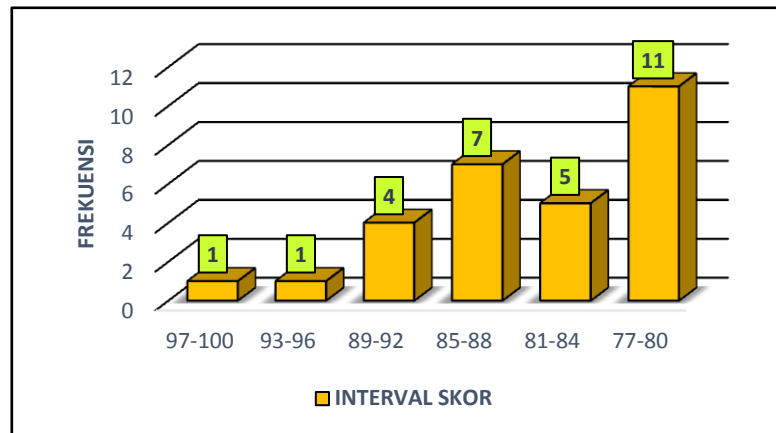
Data frekuensi dan persentase nilai *post-test* kelas eksperimen berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa dari 29 siswa, terdapat 1siswa (3%) memperoleh

nilai pada interval skor dengan rentangan 97-100, 1 siswa (3%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 93-96, 4 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 89-92, 7 siswa (24%) memperoleh nilai pada interval skor dan rentangan antara 85-88, 5 siswa (17%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 81-84 dan 11 siswa (38%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 77-80.

Dari pemaparan di atas, disimpulkan bahwa dari 29 siswa, 1 (3%) orang siswa memperoleh nilai tertinggi pada interval skor dengan rentangan 97-100, sedangkan 11 (38%) orang siswa memperoleh nilai terendah pada interval skor dengan rentangan 77-80. Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa dalam mengerjakan soal *post-test* sebesar 84,18%, dengan rincian tes keterampilan menulis kalimat pernyataan (*Aussagesatz*) sebesar 70,31%, tes keterampilan menulis kalimat pertanyaan (*Fragesatz*) sebesar 80,86% dan tes keterampilan menulis kalimat perintah (*Imperativsatz*) sebesar 50,8%.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada sebaran data berdasarkan daftar distribusi frekuensi pada histogram berikut ini:

Gambar 4.3 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen XI IPA1MAN 1 Makassar.



2) Kelas Kontrol

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *post-test* kelas XI IPA3 MAN 1 Makassar sebagai kelas kontrol, rata-rata (*mean*) dari 29 siswa adalah **75** (nilai tertinggi adalah 84 dan terendah adalah 60). Dari hasil perhitungan diperoleh rentangan 4 dengan jumlah interval skor adalah 6. Berdasarkan tes yang diberikan, sebagian siswa mengalami kendala dalam pengerjaannya. Adapun distribusi frekuensi data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol XI IPA 3 MAN 1 Makassar.

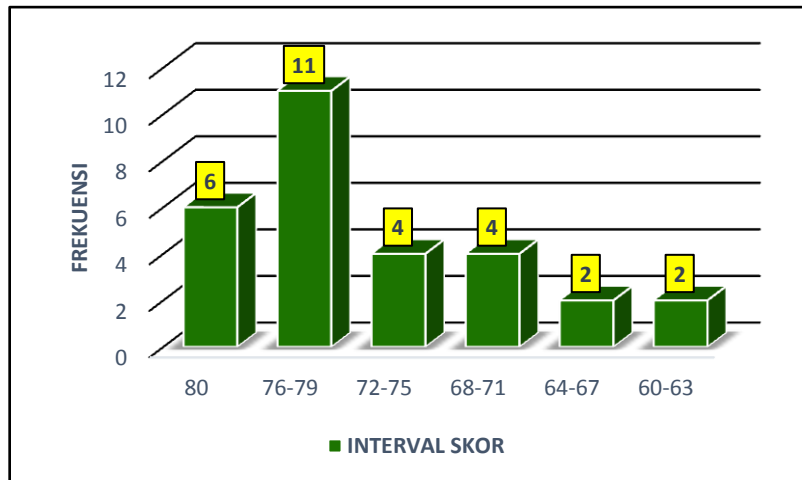
No.	Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	≥ 80	6	21
2	76-79	11	38
3	72-75	4	14
4	68-71	4	14
5	64-67	2	7
6	60-63	2	7
Jumlah		29	100

Data frekuensi dan persentase nilai *post-test* kelas eksperimen berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan bahwa dari 29 siswa, terdapat 6 siswa (21%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan ≥ 80 , 11 siswa (38%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 76-79, 4 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dengan rentangan antara 72-75, 4 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval skor dan rentangan antara 68-71 dan 2 siswa (7%) masing-masing memperoleh nilai pada interval skor 64-67 dan 60-63.

Pemaparan di atas, disimpulkan bahwa dari 29 siswa, 6 (21%) orang siswa memperoleh nilai tertinggi pada interval skor dengan rentangan ≥ 80 , sedangkan 2 (7%) orang siswa masing-masing memperoleh nilai pada interval skor 64-67 dan 60-63. Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa dalam mengerjakan soal *post-test* sebesar 75%, dengan rincian tes keterampilan menulis kalimat pernyataan (*Aussagesatz*) sebesar 62,52%, tes keterampilan menulis kalimat pertanyaan (*Fragesatz*) sebesar 71,59% dan tes keterampilan menulis kalimat perintah (*Imperativsatz*) sebesar 45,86%.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada sebaran data berdasarkan daftar distribusi frekuensi pada histogram berikut ini:

Gambar 4.4 Histogram Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol XI IPA3 MAN 1 Makassar.



2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan tabel *z-score* dan *chi-kuadrat*.

1) *Pre-test* Kelas Eksperimen

Untuk pengujian normalitas data *pre-test* untuk kelas eksperimen, jumlah interval skor ditetapkan = 6 dan p anjang kelas = 5 dengan kriteria pengujian:

- Data normal jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$
- Data tidak normal jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$

Berdasarkan tabel *z-score* dan *chi-kuadrat*, maka uji normalitas data *pre-test* untuk kelas eksperimen dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\chi^2 &= \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \\ &= 0,71 + 0,31 + 0,50 + 10,81 + -53,16 + -28,98 \\ &= \mathbf{-69,82}\end{aligned}$$

Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel harga *chi-kuadrat* dengan $dk = (k-1)$. Pada tabel, jumlah interval skor adalah 6. Oleh karena itu, $(k-1) = 6 - 1 = 5$. Pada tabel dengan $dk = 5$ tertera harga $\chi^2 (\alpha)$ atau dengan taraf signifikan $0,05 = 11,07$. Jadi harga *chi-kuadrat* hitung lebih kecil dari pada *chi-kuadrat* tabel, χ_{hitung}^2 (**-69,82**) $< \chi_{tabel}^2$ (11,07). Oleh karena harga *chi-kuadrat* hitung lebih kecil dari pada *chi-kuadrat* tabel, maka data *pre-test* siswa pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal atau sesuai dengan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa.

2) *Pre-test* Kelas Kontrol

Untuk pengujian normalitas data *pre-test* untuk kelas kontrol, jumlah interval skor ditetapkan = 6 dan panjang kelas = 3 dengan kriteria pengujian:

- Data normal jika $\chi_{hitung}^2 \leq \chi_{tabel}^2$
- Data tidak normal jika $\chi_{hitung}^2 > \chi_{tabel}^2$

Berdasarkan tabel *z-score* dan *chi-kuadrat*, maka uji normalitas data *Pre-test* untuk kelas kontrol dapat dihitung sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$\begin{aligned}
 &= 0,66 + 0,00 + -24,49 + 17,18 + 8,80 + 13,85 \\
 &= \mathbf{16,01}
 \end{aligned}$$

Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel harga *chi-kuadrat* dengan $dk = (k-1)$. Pada tabel, jumlah interval skor adalah 6. Oleh karena itu, $(k-1) = 6 - 1 = 5$. Pada tabel dengan $dk = 5$ tertera harga $\chi^2 (\alpha)$ atau dengan taraf signifikansi $0,05 = 11,07$. Jadi harga *chi-kuadrat* hitung lebih kecil daripada *chi-kuadrat* tabel, $\chi^2_{hitung} (16,01) < \chi^2_{tabel} (11,07)$ atau $(16,01 < 11,07)$. Oleh karena harga *chi-kuadrat* hitung lebih kecil daripada *chi-kuadrat* tabel, maka data *pre-test* siswa pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal atau sesuai denganketerampilanmenulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians data menggunakan uji F

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Data homogen jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$
- Data tidak homogen jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

Pre-test

a) Varians *Pre-test* Eksperimen

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N} \\
 S^2 &= \frac{1694,56}{29} \\
 S^2 &= \mathbf{58,43}
 \end{aligned}$$

b) Varians *Pre-test* Kontrol

$$S^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{N}$$

$$S^2 = \frac{1105,91}{29}$$

$$S^2 = \mathbf{38,13}$$

$$F_{hitung} = \frac{58,43}{38,13}$$

$$F_{hitung} = \mathbf{1,5323}$$

Hasil tersebut dikonsultasikan dengan F tabel dengan dk = k-1, dimana (k) merupakan banyaknya jumlah kelas pada interval kelas uji normalitas sehingga diperoleh db_{pembilang} = (6 – 1 = 5) dan db_{penyebut} = (6 - 1 = 5) dengan taraf signifikan (α) = 0,05 maka diperoleh $F_{tabel} = 5,050$ Ternyata $F_{hitung} = 1,5323 < F_{tabel} = 5,050$. Oleh karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$) maka disimpulkan bahwa kedua sampel *pre-test* (eksperimen dan kontrol) memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial yang dilakukan terhadap hasil *post-test* siswa, dua kelas antara kelas XI IPA 1 (kelas eksperimen) dan XI IPA 3 (kelas kontrol) MAN 1 Makassar yang berjumlah 58 orang, untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan tingkat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman khususnya pada kelas eksperimen, sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, maka digunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A - 1)S_A^2 + (n_B - 1)S_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

Dengan kriteria pengujian:

- Tolak H_0 , jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$
- Terima H_1 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Berdasarkan data pada lampiran 3 hal 105-119 maka dapat dikatakan bahwa hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji- t di atas menunjukkan bahwa harga $t_{hitung} = \mathbf{6,134}$. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 29 + 29 - 2 = 56$ pada taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Berdasarkan kriteria pengujian tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau terima H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, diperoleh $t_{hitung} (\mathbf{6,134}) > t_{tabel} (\mathbf{2,003})$. Dengan demikian H_0 yang berbunyi: tidak ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* kelas XI IPA MAN 1 Makassar **ditolak**. Konsekuensi dari penolakan H_0 maka H_1 yang berbunyi: ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan siswa yang tidak diajar

dengan menggunakan media gambar *puzzle* kelas XI IPA MAN 1 Makassar **diterima.**

Penerimaan H_1 membuktikan bahwa media gambar *puzzle* **efektif** dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan. Dalam pembelajaran tersebut, kedua kelas diajar menggunakan teknik yang berbeda. Kelas eksperimen siswa diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis bahasa Jerman, sedangkan kelas kontrol diajar dengan tidak menggunakan media gambar *puzzle*. Dalam hal ini menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) untuk kelas eksperimen **84,18** dan kelas kontrol adalah **75** dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar, jumlah skor perolehan untuk kelas eksperimen adalah 2441 dan kelas kontrol adalah 2175. Hasil uji normalitas pada data *pre-test* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki *chi-kuadrat* hitung masing-masing lebih kecil dari *chi-kuadrat* tabel, $\chi_{hitung} < \chi_{tabel}$, dimana *pre-test* kelas eksperimen (**-69,82** < 11,07)

dan *pre- test* kelas kontrol ($-42,07 < 11,07$), sehingga distribusi data *pre-test* dinyatakan normal, artinya tes yang diberikan sesuai dengan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil *post-test* kelas eksperimen, penggunaan media gambar *puzzle* berdampak positif dalam peningkatan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai *post-test* siswa, pada kelas eksperimen nilai terendah yaitu 77 dan nilai tertinggi 98 dengan nilai rata-rata **84,18**, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai 60 untuk nilai terendah dan 84 untuk nilai tertinggi dengan nilai rata-rata **75**. Selain itu, tingkat keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa dalam mengerjakan soal *pre-test* pada kelas eksperimen (53,38%) setelah diberikan perlakuan, persentasenya lebih meningkat sebesar 30,80% yakni (84,18%) dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Sehingga, media gambar *puzzle* dianggap cukup membantu dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa.

Hasil analisis di atas, dilanjutkan dengan uji-t untuk melihat hasil akhir dari penelitian ini. Hasilnya adalah $t_{hitung} = 6,134$ sementara $t_{tabel} = 2,003$, jadi $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($6,134 \geq 2,003$).

Dengan demikian, H_1 yang menyatakan bahwa ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* kelas XI IPA MAN 1 Makassar dinyatakan **diterima** dan H_0 yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan

keefektifan yang signifikan antara keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media gambar *puzzle* kelas XI IPA MAN 1 Makassar **ditolak**. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang keefektifan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar dinyatakan berhasil (efektif).

Keefektifan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar juga dapat dilihat pada hasil analisis *post-test* siswa. Hasil analisis *post-test* pada kelas eksperimen (XI IPA 1) dengan jumlah 29 orang siswa menunjukkan bahwa terdapat 11 (38%) siswa memperoleh nilai tertinggi berada pada interval skor 77-80. Rendahnya pencapaian nilai tersebut disebabkan karena siswa masih keliru menulis penulisan kata benda (*Nomen*), serta penggunaan struktur yang tepat dalam penulisan kalimat pernyataan (*Aussagesatz*), kalimat pertanyaan (*Fragesatz*) yang terdiri atas kalimat pertanyaan dengan tidak menggunakan kata tanya (*Entscheidungsfrage*) dan kalimat pertanyaan dengan menggunakan kata tanya (*Ergänzungsfrage*), serta kalimat perintah (*Imperativesatz*). Sedangkan 6 (21%) orang siswa memperoleh nilai pada interval skor ≥ 90 . Persentase nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menulis penulisan kata benda (*Nomen*), serta penggunaan struktur yang tepat dalam penulisan kalimat pernyataan

(*Aussagesatz*), kalimat pertanyaan (*Fragesatz*) yang terdiri atas kalimat pertanyaan dengan tidak menggunakan kata tanya (*Entscheidungsfrage*) dan kalimat pertanyaan dengan menggunakan kata tanya (*Ergänzungsfrage*), serta kalimat perintah (*Imperativsatz*).

Hasil analisis *post-test* pada kelas kontrol (XI IPA 3) dengan jumlah 29 orang siswa menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai pada masing-masing interval skor ≥ 80 sebanyak 6 orang siswa, 76-79 sebanyak 11 orang siswa, 72-75 dan 68-71 sebanyak 4 orang siswa, 64-67 dan 60-63 sebanyak 2 orang siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat 11 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah standar kelulusan (75). Dengan kata lain 38% siswa memperoleh nilai di bawah standar tersebut disebabkan karena siswa masih keliru menulis penulisan kata benda (*Nomen*), serta penggunaan struktur yang tepat dalam penulisan kalimat pernyataan (*Aussagesatz*), kalimat pertanyaan (*Fragesatz*) yang terdiri atas kalimat pertanyaan dengan tidak menggunakan kata tanya (*Entscheidungsfrage*) dan kalimat pertanyaan dengan menggunakan kata tanya (*Ergänzungsfrage*), serta kalimat perintah (*Imperativsatz*).

Kesulitan yang dialami siswa di atas sangat berbeda dengan pencapaian siswa setelah diajar melalui penggunaan media gambar *puzzle*. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis data *post-test* yang menunjukkan bahwa 100% siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai di atas standar minimal kelulusan untuk mata pelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam keterampilan menulis. Pencapaian

tersebut juga menunjukkan bahwa siswa telah mampu menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat. Selain itu, siswa juga telah mampu mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dan kalimat sesuai dengan ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

Temuan penelitian dengan penggunaan media gambar *puzzle* efektif dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar didukung oleh teori Ismail (2012:199) pada bab II mengemukakan bahwa *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. *Puzzle* sebagai media permainan tersebut ditambahkan oleh Buttner (2013:173) yang mengemukakan bahwa *puzzle* kosakata merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatikal, kebudayaan dan topik berdasarkan konten.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan pada bab IV di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar *puzzle* efektif dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar. Hal tersebut dibuktikan dari hasil analisis uji-t pada nilai *post-test* siswa setelah dilakukan uji-t pada masing-masing kelompok dengan hasil analisis data yaitu $t_{hitung} = 6,134 > t_{tabel} = 2,003$ pada taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa 100% siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai di atas standar minimal kelulusan untuk mata pelajaran bahasa Jerman, khususnya keterampilan menulis. Pencapaian kelulusan tersebut juga menunjukkan bahwa siswa telah mampu menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat. Selain itu, siswa juga telah mampu mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dan kalimat sesuai dengan ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan penggunaan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran. Perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar *puzzle* efektif dalam keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas XI IPA MAN 1 Makassar.

B. Saran

Untuk meningkatkan kemampuan membaca memahami bahasa Jerman maka disarankan:

1. Bagi pengajar, agar dapat menggunakan media gambar *puzzled* dalam pengajaran menulis agar siswa bisa meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman.
2. Bagi siswa, agar lebih termotivasi dalam meningkatkan keterampilan menulis melalui penggunaan media gambar *puzzle* ini.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian ini dengan melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan media gambar *puzzle* dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Al-Azizi. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Anonim. 2006. *Kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Bahasa Jerman*. Jakarta: Depdikbud Balai Pustaka.
- Arends, Richard. 2009. *Learning to teach*. New York: Mcgraw-Hill Companies.
- Arifin, E. Zainal dan S. Amran Tasai. 2010. *Cermat Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Buttner, Amy. 2013. *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT. Indeks.
- Byrne (1990:1), Donn. 1990. *Teaching Writing Skills New Edition*. England. Longman Group (FE) Ltd.
- Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danim, Sudarwan. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa. Pegangan bagi Pengajar Bahasa. Edisi 2*. Jakarta: Indeks.
- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Andi.

- Groth, Cheryl. 2013. *Essay Writing Englisch For Academic Purposes*. Yogyakarta.
- Haerani. 2013. Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman melalui Media Gambar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika.
- Jufri. 2002. *Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran Bahasa*. Makassar: State University of Makassar Press.
- Junus, H. A. Muhammad, Junus. A. Fatimah. 2011. *Keterampilan Berbahasa Tulis*. Makassar: UNM.
- Mahmudi. 2015. *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN Martoatmodjo.
- Mangewa, Maharuddin. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Musaba, Zulkifli. 2011. *Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nasaruddin, Nasmiati. 2011. Keefektifan Strategi Mencari Pasangan (*Make a Match*) dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Siswa Kelas XI SMKN 4 Jeneponto. *Tesis*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. BPFE-Yogyakarta.
- Nurjamal, D. Sumirat, W. & Darwis, R. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Pujiono, Setyawan. 2013. *Terampil Menulis; Cara Mudah dan Praktis dalam Menulis*. Yogyakarta: Prestasi Pustaka.
- Putrayasa. 2008. *Jenis Kalimat dalam Bahasa Indonesia*. Makassar: FBS UNM.

- Rahmanelli. 2007. "Efektivitas Pemerian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional." *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol.2 (1): 23-30.
- Ramly, 2006. *Pengajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: FBS UNM.
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis....Siapa Takut?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sasangka, Sry Satrya Tjatur Wisnu. 2015. *Kalimat*. Jakarta: Pusat Pembinaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Semi, Atar. M. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Multi Grafis Nusantara.
- Siagian. P. Sondang. 2008. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Steets, Angelika dan Ehlich Konrad. 2003. *Wissenschaftlich Schreiben: Lehrer und lernen*. Berlin: Walter de Groyter.
- Straka, Gerald A. 2007. *Has Germany Sacrificed its Concept of Competence at the alter of the EU. European Journal of Vocational Treining (online)*, Vol. 2, No.44, (<http://www.Los.Forschung.De>, Diakses 21 Mei 2014).
- Storch, Gunther, 1999, *Deutsch als Fremdsprache als Didaktik*. Germany: Wilhelm Fink GmbH.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhardi. 2013. *Dasar-Dasar Ilmu Sintaksis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Jakarta: Smart.
- Sulistiyowati, Atik 2007. *Efektivitas Penggunaan media film “hallo Aus Berlin” terhadap Kemampuan menulis Siswa kelas XI Bahasa di SMAN 7 Malang*. Skripsi. FBS Malang.
- Taringan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tütken, Gisela. 1993. *Schreiben in der Unterricht an Hochschulen und Studienkolleges*. Regensburg Becker-Kuns Druck.
- _____. 2009. *Pengajaran Bahasa Tagmimik*. Bandung: Angkasa.
- Zainurrahman, 2011. *Menulis dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.